

ББК Ч448,44
УДК 378.016 + 81

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ ВУЗОВ

А.О. Колотыгина, Е.Б. Сидоренко

Раскрывается понятие геймификации и принципы использования этого метода в обучении студентов вузов. Наглядно описаны приёмы геймификации и приведены примеры использования метода в современной отечественной и зарубежной науке.

Ключевые слова: геймификация, геймификация в образовании, игра, ролевая игра, ролевое взаимодействие.

Современное образование, хотя и даёт разносторонние знания по различным предметам, всё ещё очень сильно зависит от накопленного годами объема учебников и учебных пособий, часто устаревших и неактуальных. Порой мы сталкиваемся с ситуацией, что получаемые студентом знания перестают быть актуальными к моменту его выпуска из высшего учебного заведения. Вследствие этого, студенты оказываются не готовы к реалиям профессиональной деятельности.

Одним из современных методов решения этой проблемы является геймификация.

Геймификация (также существуют термины игрофикация или геймизация) – это применение игровых подходов для неигровых процессов с целью повышения вовлечённости участников в решение прикладных задач. Термин был предложен в 2004 году английским программистом Ником Пиллингом [3].

Алексей Николаевич Леонтьев в работе «Психологические основы дошкольной игры» описывал процесс возникновения детской ролевой игры следующим образом: в ходе деятельности ребенка возникает «противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций с другой. Например, ребёнок хочет сам управлять автомобилем, но не может осуществить этого действия, потому что не владеет операциями, которые требуются реальными предметными условиями данного действия. Это противоречие может разрешиться у ребенка в единственном типе деятельности – в игре» [5].

Геймификация обычно имеет целью вовлечь студента в учебу также, как компьютерная игра вовлекает игрока, подразумевает создание «такой системы, в которой успешность игры участника зависит от его навыков и знаний, которые можно перенести в реальный мир».

Использование геймификации в образовании обычно означает использование следующих приемов:

1. Приемы привлечения и удержания внимания.
2. Разделение долгосрочных непонятных целей на краткосрочные и понятные.
3. Создание системы выигрышей и рисков, которые понятны и актуальны для участников.
4. Создание равновесия между способностями участника и сложностью задач.
5. Проведение игр, то есть моделирование условных ситуаций, с которыми ученик должен познакомиться и в которых должен научиться действовать.

Используя данные приемы в процессе обучения студентов важно учитывать особенности целевой аудитории, такие как возраст, личностные установки, модель поведения в игре.

Использование геймификации в образовании поможет решить следующие задачи:

1. Актуализировать полученные в ходе теоретических курсов знания.
2. Научить студента действовать в ситуациях внеаудиторных занятий.
3. Научить студента принимать решение, в том числе в ситуации нехватки или противоречивости информации.
4. Мотивировать ученика исследовать сложный вопрос.

Задачи разработчика игры: дать участнику мотивацию и возможность действовать в пространстве игры. Активность игрока в ходе игры в основном сводится к взаимодействию с другими участниками, работе с информацией, принятию решений и взаимодействию с объектами игры.

Для создания игровой ситуации необходим конфликт, который должны разрешить участники игры. Это может быть конфликт личных или групповых позиций (дискуссия «за» и «против»), конфликт на основе нехватки или противоречивости информации (заполнить пропуски в тексте или исправить ошибки).

Конфликтная ситуация задает студенту-игроку цель игры. Важно помнить, что для успешного завершения игры, участники должна быть задана система принятия решений. Игрок может принимать как пассивное, так и активное участие в решении конфликта.

Исследователь и разработчик методов геймификации Кожаринов М.Ю. писал: «Для нас **ситуационно-ролевая игра** – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях воображаемой ситуации, и регламентированное правилами игры.

В основе соревновательности лежат противоречия, заложенные в ролевых предписаниях. Разрешение противоречий возможно только в интересах одной стороны в ущерб другой. Другими словами, предмет игрового взаимодействия всегда неделим» [4].

Рассмотрим пример ролевого взаимодействия на примере простого ситуативного задания по теме «В магазине» практического курса иностранного языка. Студенты получают по карточке с заданием, в течение 10–15 минут они должны разработать план действий по данной ситуации.

Продавец:

У вас в продаже имеется: французское вино стоимостью 16 юаней, американское вино (12 юаней), китайское вино (9 юаней), шоколадный торт (35 юаней) и торт с яблоками (25 юаней).

1. Если у вас спросят про торты, сообщите что сегодня торты очень дешевые.

2. Если у вас спросят про вино, скажите, что французское вино самое хорошее, хотя и самое дорогое.

3. Спросите, не на день рождения ли собирается покупатель. Скажите, что у вашего сына Сяо Ли тоже сегодня день рождения.

Покупатель:

Вы планируете купить шоколадный торт и две бутылки вина для вечеринки в честь дня рождения вашего одноклассника Сяо Ли, но у вас только 50 юаней на покупки.

1. Спросите, есть ли в продаже шоколадный торт, узнайте, сколько он стоит.

2. Спросите, какое вино есть в продаже, и выберите то, что дешевле.

3. Если вам не хватает денег, попросите скидку, сообщите, что вы студент и что идете на день рождения к Сяо Ли, он ваш одноклассник и лучший друг.

Курсивом выделены так называемые ролевые предписания – то, без чего невозможен процесс игры. Под цифрами перечислены цели игрового взаимодействия. Важно сообщить студенту, что, если он невнимательно ознакомится с ролевым предписанием, он рискует выполнить задание неправильно и не получить хороший балл. Ролевое предписание вводит правила игры и обеспечивает единую картину мира у участников.

Цели взаимодействия создают конфликтную ситуацию. Цель коммуникации в данном случае будет достигнута, если участники придут к осознанию, что идут на вечеринку к одному и тому же человеку. Это потребует от них немедленной реакции, тем самым, в отличие от стандартных заданий-диалогов, будет достигнута цель задания – обеспечить ситуацию живого общения.

Геймификация не обязательно предполагает проведение игры в жанре дискуссии (также называемой ситуативными заданиями). К основным приемам геймификации относятся [7]:

- очки;
- значки;
- цели;
- уровни;
- рейтинги.

За выполнение определенных заданий студент получает очки или баллы, которые впоследствии формируют рейтинг. В ходе проведенных нами исследований было замечено, что студенты гораздо активнее реагируют на балльно-рейтинговую систему оценивания, если она находится в публичном доступе.

Целью может выступать получение знаний по определенному предмету. Поскольку мотивировать студента сформулированной таким образом целью сложно, мы использовали такой прием: добавили к итоговому тестированию знаний студента «дополнительное» задание. Студентам было сказано, что если они добьются определенных результатов в ходе семестра, то получат поощрение на экзамене, которой и является освобождение от «дополнительного» задания. Этот ход часто используют маркетологи – завышают цену на товар, а затем предлагают скидку, продавая в итоге товар по изначально запланированной цене [6].

Значки и уровни используются в промежуточной аттестации студента. Например, чтоб получить доступ к экзамену, студенту необходимо за-

работать определенное количество значков, а чтоб получить значок, нужно набрать определенное количество баллов за модуль.

Критерии и правила оценки так же играют важную роль. Использование геймификации предполагает формирование очень четкой и понятной студентам системы оценивания.

Оценивать участников игры можно следующими способами:

- оценка команды (при выполнении коллективных заданий);
- оценка эксперта (преподавателя);
- оценка внутриигровыми средствами (достижение поставленных целей, подсчет баллов);
- самооценка (сравнение студента своих успехов с успехами остальных).

Яркий пример использования геймификации в образовании – запущенная в 2014 году в одной из американских школ система World of Classcraft, по аналогии с компьютерной игрой World of Warcraft.

World of Classcraft (WoC) – это происходящая в классе игра, призванная решить дилемму школьников: выбор между учебой и компьютерными играми. Когда школьники успешно справляются с заданием (например, правильно отвечают на вопрос или помогают своим одноклассникам), они получают очки опыта.

В WoC монстры – это домашние задания, сражения с боссами – контрольные и тесты, а классная комната – пространство для игры, добавляющей ученикам мотивации, желания учиться и стать «воином самого высокого уровня» в классе [2].

Популярный образовательный ресурс Coursera.org запустил образовательный курс профессора Кевина Вербаха «Gamification». В нем совмещены видеолекции, тесты, творческие задания, реальная практика мировых компаний и бизнес-структур.

Вот что Кевин Вербах говорит по поводу своего курса на Coursera:

«Сложность игры должна возрастать постепенно – так называемым, «путем игрока», а не линейно – это слишком неинтересно. Что это? Скажем, свой курс на Coursera я разбил на блоки разного уровня сложности – структурировал контент так, чтобы люди сначала познакомились со мной, испытали первичное вовлечение, а затем увеличивал сложность – но время от времени давал слушателям передышку».

«А уже после я добавлю «босса» – экзамен, который будет заключаться в создании собственного проекта в области геймификации. Оценивать его буду не я и не мои ассистенты, а другие участники курса. Думаю, мы добьемся того, что выпустим с курса в четыре раза больше людей, чем в среднем по Coursera».

Ресурс Coursera является наглядным примером использования геймификации в образовании [1].

М.Ю. Кожаринов в своей статье «Классическая теория игр» выделял важность введения соревновательности в учебный процесс. Индивидуальная или командная, она особенно мотивирует участников игры на достижение результата. Наличие не четкой формулировки задания, а регламентирующих игровое взаимодействие правил обеспечивают творчество участников в выборе способов решения задач.

Геймификация предполагает распределение ролей среди участников. Джеймс Уайетт, разработчик игровой системы Dungeons and Dragons, предлагает классификацию участников игры [8]:

1. Игрок-Актёр

Актеру нравится производить впечатление на окружающих. Чтобы занять Актера, поручите ему помочь вам в создании или проведении Игры, временами играя на его самолюбии. Убедитесь, что игрок-Актер не утомляет и не раздражает других игроков.

2. Игрок-Исследователь

Исследователь задает много вопросов и требует как можно больше деталей. Займите Исследователя, включив требующие анализа факты и опощив любознательность Исследователя. Убедитесь, что игрок-Исследователь не использует полученные дополнительные знания в корыстных целях и не утомляет остальных игроков жаждой подробностей.

3. Игрок-Мыслитель

Мыслитель любит всё тщательно продумывать, изучать проблему и искать лучший способ её решения. Обычно он тратит больше всех времени на выполнение задания. Займите мыслителя, награждая планирование и создание алгоритмов решения задачи, но убедитесь, что Мыслитель не указывает прочим игрокам, что им делать.

4. Игрок-Наблюдатель

Наблюдатель стеснителен и застенчив, но ему важно понимать, что он тоже часть группы. Не принуждайте Наблюдателя к активному участию в игре, но подталкивайте его к решению, когда ему это нужно. Убедитесь, что Наблюдатель не отвлекается и не отвлекает остальных.

5. Игрок-Подстрекатель

Подстрекателю не хватает терпения для вдумчивого планирования и дискуссий, часто является дезорганизирующим элементом группы. Займите подстрекателя, включив в задание эксперименты, или создайте для него задание с таким же непоседливым участником, как и он сам. Убедитесь, что Подстрекатель не проявляет агрессию к другим игрокам.

Геймификация не обозначает отказ от таких традиционных источников информации, как лекции и учебники; геймификация является важным дополнением к учебному процессу и дает студенту возможность закрепить полученные теоретические знания на практике.

Библиографический список

1. Coursera — образовательная платформа, которая предлагает всем желающим онлайн-курсы от ведущих университетов и организаций мира [Электронный ресурс]/ – URL: www.coursera.org.
2. WorldofClasscraft – бесплатная образовательная ролевая онлайн-игра, в которую учитель и ученики играют на уроке [Электронный ресурс] – URL: www.classcraft.com.ru.
3. Геймификация в образовании: обзор [Электронный ресурс] – URL: www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool/.
4. Куприянов, Б.В. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников / Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин. – Кострома: КГПУ им. Н.А. Некрасова, 1998. – 56 с.
5. Леонтьев, А.Н. Психологические основы дошкольной игры / А.Н. Леонтьев // Сов. Педагогика. – 1944. – № 8–9. – С. 23.
6. Пять лучших материалов о геймификации в 2013 году [Электронный ресурс]/ – URL: www.te-st.ru/2014/01/22/best-education-gamification-2013.
7. Пять основных приемов игрофикации: очки, значки, цели, уровни, рейтинги [Электронный ресурс]. – URL: www.ria-stk.ru/mmq/adetail.php?ID=53526.
8. Уайетт, Д. Базовые правила ролевой игры [Электронный ресурс] / Д. Уайетт. – URL: www.phantom-studio.ru.

[К содержанию](#)